



UNESA
Universitas Negeri Surabaya

L A T E R N E

JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN

Vol. III, Nomor 3, September 2014

Laterne	Vol. III	No. 3	Hal. 1 - 442	Surabaya September 2014	ISSN 2302-2833
---------	----------	-------	--------------	----------------------------	-------------------

Diterbitkan oleh:
Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya

SUSUNAN DEWAN REDAKSI JURNAL LATERNE
JURNAL PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
PROGRAM STUDI S-1 PENDIDIKAN BAHASA JERMAN
FAKULTAS BAHASA DAN SENI UNIVERSITAS NEGERI SURABAYA

Jurnal "Laterne" (ISSN: 2302-2833) diterbitkan oleh Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Surabaya sebagai media untuk menampung karya ilmiah dalam bidang pendidikan bahasa Jerman yang dihasilkan oleh sivitas akademika. Jurnal "Laterne" juga dimaksudkan sebagai sarana pertukaran informasi dan sumber rujukan yang bisa dimanfaatkan untuk pengembangan ilmu pengetahuan oleh seluruh bagian sivitas akademika dan juga masyarakat umum. Jurnal "Laterne" terbit tiga kali dalam satu tahun.

Pemimpin Redaksi

Drs. Suwarno Imam Samsul, M. Pd.

Editor

Drs. Abdul Karim, M.Pd.

Dr. phil. Agus Ridwan, S.Pd., M.Hum.

Drs. Ari Pujosusanto, M.Pd.

Drs. Benny Herawanto Susetyo, M.Psi.

Dwi Imroatu Julaikah, S.Pd., M.Pd.

Dr. Endang Surachni, M.Pd.

Dra. Fahmi Wahyuningsih, M.Pd.

Lutfi Saksono, S.Pd., M.Pd.

Dra. Rr. Dyah Woroharsi P., M.Pd.

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dra. Tri Prasetyawati, M.Pd.

Dra. Wisma Kurniawati, M.Pd.

Yunanfathur Rahman, S.S., M.A.

Alamat Redaksi

Program Studi S-1 Pendidikan Bahasa Jerman Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Surabaya
Gedung T1 Kampus Unesa Lidah Wetan Surabaya, 60213
Telepon/Fax (031) 7531864
jerman.fbs.unesa.ac.id
<http://ejournal.unesa.ac.id/index.php/laterne>

DAFTAR ISI

	Halaman
Susunan Dewan Redaksi	i
Daftar Isi	ii
FEHLER ANALYSE DER DEUTSCHEN GRAMMATIK IN DEM AUFSATZ DER SCHÜLER XI IPA 2 SMA NEGERI 1 DRIYOREJO	1
KOMMUNIKATIONSSTRATEGIE DER SCHÜLER IN DER SEKOLAH MENENGAH ATAS NEGERI 3 SIDOARJO IN DER SPRECHFERTIGKEIT	10
ONLINE-ÜBUNGEN AUF DER SEITE www.dw-world.de IN DER HÖRFERTIGKEIT FÜR SCHÜLER SMA/SMK KLASSE X	20
ARBEITSBLATT FÜR DIE LESEFERTIGKEIT MIT DER METHODE CONTEXTUAL TEACHING AND LEARNING (CTL) FÜR KLASSE X SMA/ MA	33
DIE ENTWICKLUNG DES DEUTSCHES SCHÜLERARBEITSBUCHES ALS DAS LEHWERK DER ERGÄNZUNG FÜR SCHÜLER KLASSE X SMA/MA ESSTE SEMESTER	40
DIE LERNERGEBNISSE DEN EINFACHEN S TZEN IN DER SCHREIBFERTIGKEIT MIT DER ANWENDUNG DES LERNMODELLS PAIR CHECK DER SCHÜLERN AN DER KLASSE XI IPA 6 SMAN 16 SURABAYA	48
DIE ENTWICKLUNG DES SCHÜLERARBEITSBLATTS ALS LEHWERK DER ERGÄNZUNG DER DEUTSCHE SPRACHE KLASSE X SMA SCHULJAHR 2013/2014	59
DIE ANWENDUNG DER RECIPROCAL LEHRMETHODE IM DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN DER SCHÜLER KLASSE X-A	68
DIE ANWENDUNG METHODE AUDIOLINGUAL BEI DER SPRECHFERTIGKEIT DEUTSCH IN DER KLASSE X-A MAN 2 BOJONEGORO	78
Die Anwendung des Lernmediums A, B, C f r die Fertigkeit "einfaches Schreiben" in der Klasse XI SMAN 1 Maospati	88
ENTWICKLUNG DES LERNMEDIUMS LOGICO PICCOLO UM DIE DEUTSCHEN WORTSCHÄTZEN IN DER SPRACHKLASSE XI MAN BANGKALAN ZU BEHERRSCHEN	95
EIN DEUTSCH BILDERBUCH FÜR KINDERGARTEN IN AKADEMIKA SAWOJAJAR MALANG	103
METHODE EGRA (EXPOSURE, GENERALIZATION, REINFORCEMENT, APPLICATION) DALAM KETERAMPILAN BERBICARA SISWA KELAS XI IPA 4 SMA NEGERI 1 KRIAN	114
STUDENT LERNERGEBNISSE KLASSE XII IPA 1 SMA PADANGAN MIT SPIEL-STYLE CRUSH IM GERMAN RHETORISCHEN FÄHIGKEITEN	127
ANALYSE DES BUCHES Grüß Dich!!! ALS ZUSÄTZLCHE AUFGABEN DER DEUTSCHE SCHREIBLERNEN FÜR DIE SMA/MA KLASSE X	137
Die Anwendung der Inside Outside Circle Technik in Schreibfertigkeit Deutsche Sprache der Schüler in der Klasse XI IPA 5 SMAN 16 Surabaya Schuljahr 2013/2014	151
DIE VERWENDUNG DER MEDIEN PODCAST "JOJO SUCHT DAS GLÜCK" MIT DER METHODE DIRECT INSTRUCTION (DI) IM LERNPROZESS DER LESEFERTIGKEIT DER SCHÜLER VON DER KLASSE XI IPA 3 SMA NEGERI 13 SURABAYA	161
DIE ANWENDUNG DER TECHNIK CLUSTERING IN DER EIN EINFACHENSATZ SCHREIBFÄHIGKEITEN IN DER KLASSE XI IPA 2 SMA NEGERI 13 SURABAYA	173

DIE LERNERGESBNISSSE SCHREIBFÄHIGKEITEN DER DEUTSCHEN MIT DER METHODE EXPERIENTAL LEARNING ÜBER DIE KLASSE XI IPA 1 SMAN 16 SURABAYA	181
DIE ANALYSE DER VALIDITÄT DER MULTIPLE CHOICE FRAGEN DER ERHÖHUNG (UKK) ZWEITEN SEMESTER DES SCHULJAHRES 2013-2014 4 KLASSE XI IPA 4 SMAN 16 SURABAYA	191
DIE BEWERTUNG DER SPRECHFERTIGKEIT AN DER SMA	201
DIE SPRECHFERTIGKEITSLERNERGESBNISSSE MIT SAVIS ANSATZ (SOMATIS, AUDITORI, VISUELL ,UND INTELEKTUELL) FÜR DEN SCHÜLERN NACH DER LERNSTILE AN DER SMA NEGERI 11 SURABAYA KLASSE X.10	208
HASIL BELAJAR KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMAN 1 KAMAL DENGAN MENGGUNAKAN PUZZLE	217
Die Nutzung des Dialoges im Video von www.youtube.com und Hallo aus Berlin als der deutschen Zusatzmaterial für die Schüler aus der Klasse XI	225
DIE LERNERGESBNISSSE DER SCHREIBFERTIGKEIT DEUTSCH AUF INDUKTIVEM ANSATZ IN DER SCHÜLER KLASSE XI IPA 5 SMAN 13 SURABAYA	230
DAS LERNERGESBNISS DES SCHREIBFERTIGKEITUNTERRICHTS MIT TPS (THINK PAIR SHARE) VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 SMAN 16 SURABAYA	240
DIE LERNERGESBNISSSE DER DEUTSCHEN LESEVERSTEHEN SCHÜELER IN DER KLASSE XI IPA 4 SMAN 13 SURABAYA BEIM KOOPERATIVEN LERNMETHODEN STUDENT TEAMS ACHIEVEMENT DIVISION (STAD)	257
PENERAPAN TTW (THINK TALK WRITE) UNTUK KETERAMPILAN MENULIS DESKRIPSI BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI JURUSAN UPW SMK NEGERI 1 BOYOLANGU	270
DIE ANWENDUNG DER TOTAL PHYSICAL RESPONSE (TPR) METHODE IN DER WORTSCHATZBEHERRSCHUNG DER DEUTSCHEN SPRACHE KLASSE X AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN SIDOARJO	278
Metode Tipe Reading Aloud Untuk Pembelajaran Keterampilan Membaca Bahasa Jerman Siswa Kelas XI IPA 1 SMA Negeri 1 Taman Sidoarjo	288
DIE LERNERGESBNISSSE DER EINFACHEN ERZÄHLUNG IM SCHREIBEN DURCH DIE TECHNIK B-G-T (LESEN-SCHERE-SCHREIBEN) DER SCHÜLER AN DER KLASSE XI WISSENSCHAFT 3 SMA 16 SURABAYA	294
PERMAINAN SENTENCE SCRAMBLE PADA KETERAMPILAN MENULIS BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPA 2 SMA N 1 TAMAN	312
DIE VERWENDUNG DER MEMORY-SPIEL ZUR WORTSCHATZBEHERRSCHUNG VON DER SCHÜLERN XI IPA 1 SMA NEGERI 13 SURABAYA	323
ANALYSE DER ÜBUNGEN IM LEHRWERK "DEUTSCH IST EINFACH" FÜR SMA KLASSE X (AUSWAHL PROGRAMM) VON KASIM UND ANY WIDAYANTI	333
DIE LERNERGESBNISSSE DES SCHREIBUNTERRICHTS DURCH DAS BINGO SPIEL VON DEN SCHÜLERN DER KLASSE XI IPA 2 AN DER SMA NEGERI 1 TAMAN	344
Das Lernerergebnis in der Deutsch Schreibfertigkeit des informelle Brief der Schüller Klasse X – 4 Sman 15 Surabaya mit der Methode Example Non Example	360
PENERAPAN METODE QUANTUM WRITING UNTUK KETERAMPILAN MENULIS PARAGRAF SEDERHANA BAHASA JERMAN SISWA KELAS XI IPS 2 SMA NEGERI 3 KEDIRI	367
LEMBAR KEGIATAN SISWA (LKS) BAHASA DAN SASTRA JERMAN SMA/MA KELAS X SEMESTER 1	377

EFEKTIVITAS TEKNIK THINK-PAIR-SHARE UNTUK MENINGKATKAN KEMAMPUAN MEMBACA PEMAHAMAN SISWA KELAS XII SMA NEGERI 1 PADANGAN	394
DIE SPRACHSPIELE "DIE FLÜSTERKETTE (WHISPER RACE)" IM DEUTSCHEN HÖRVERSTEHEN DER SCHÜLERN KLASSE XI IPA 7 AN DER SMA NEGERI 1 KRIAN	402
DIE STEIGERUNG DES LESEFERTIGKEIT DEUTSCHE SPRACHE DEN SCHÜLER KLASSE XII IPA 4 SMAN 11 SURABAYA DURCH ANWENDUNG DES SOFTWARE THEMEN 1 AKTUELL MEDIUM	419
PENGEMBANGAN MEDIA VIDEO TUTORIAL M.I.G UNTUK PENGUASAAN UNBESTIMMTER UND BESTIMMTER ARTIKEL SISWA KELAS X SMA NEGERI 1 MAOSPATI	429

STUDENT LERNERGESULTISSE KLASSE XII IPA 1 SMA PADANGAN MIT SPIEL- STYLE CRUSH IM GERMAN RHETORISCHEN FÄHIGKEITEN

Mir'atie Nurul Maulida

Die Studierenden sind in German Language Study Program, Fakultät für Sprachwissenschaften und Kunst Staatlichen
Universität von Surabaya
maulida.miratie@yahoo.com

Drs. Sam Surastya, M.Pd.

Dozent für Deutsche Sprache Education Program, Fakultät für Sprachwissenschaften und Kunst
Staatlichen Universität von Surabaya

Auszug

Sprache spielt eine wichtige Rolle im menschlichen Leben. Eine Art von Sprache ist die Fähigkeit, Gedanken oder Gefühle zu vermitteln. Aber reden ist nicht leicht getan. Die Schüler in der Schule Schwierigkeiten haben, sprechen die Sprache Deutsch Lebendigkeit. Daher sprechen Fähigkeiten erfordern Lerntechniken. Einer von ihnen mit Stil Ratespiel. Die Probleme dieser Forschung ist Wie XII Schüler Lernergebnisse SMAN 1 Padangan nach der Verwendung der Technik der Ratespiel Stil Lernkompetenz sprechen Deutsch?. Diese Studie zielt darauf ab, festzustellen, die Klasse XII Schüler Lernergebnisse SMAN 1 Padangan nach der Verwendung der Techniken in der Art Ratespiel pembelajara deutschsprachigen Fähigkeiten. Diese Forschung ist ein qualitativer deskriptive Studie. Das Instrument dieser Studie ist die Beobachtungsbögen, Tests und Fragebögen. Der Test bestand aus einem Pretest und Posttest. Die Daten dieser Studie ist die Beobachtungsbogen enthält die Ergebnisse der Beobachtungen der Schüleraktivität während des Lernprozesses, das Erlernen der Testergebnisdaten und Student Response-Daten werden dann beschrieben und zusammengefasst. Die Ergebnisse dieser Studie waren (1) Die Ergebnisse der Gesamthäufigkeit der Studententätigkeit in der zweiten Sitzung von 79,6% ist in beiden Kategorien enthalten, bei der dritten Sitzung der Schüleraktivität Gesamthäufigkeit von 84%, was in der ausgezeichneten Kategorie und in der letzten Sitzung der Gesamtfrequenz der Schüleraktivität enthalten ist 87,5% in der ausgezeichneten Kategorie. (2) Aus den Ergebnissen der Pretest zeigte den niedrigsten und den höchsten Grad 34 Schüler 69, während die Posttest-Ergebnisse zeigten, den niedrigsten Wert und den höchsten Grad 76 Schüler 100. Basierend auf diesen Ergebnissen ist zu erkennen, dass ein Anstieg der Schülerlernergebnisse. (3) Die Ergebnisse der Prozentsatz der Reaktion der Schüler auf die Style-Ratespiele 85,4% als sehr gut eingestuft. Aus den Ergebnissen dieser Studien zeigen, dass die Ratespiel Stile angewendet werden, um die Fähigkeit, Deutsch und Schüler Lernergebnisse sprechen zu verbessern.

Keywords: Sti-Raten Spiel, sprechen Deutsch

Abstrak

Berbicara mempunyai peranan yang penting di dalam kehidupan manusia. Salah satu jenis berbicara adalah kemampuan menyampaikan pikiran atau perasaan. Tetapi berbicara bukanlah hal mudah yang dilakukan. Siswa di SMA mengalami kesulitan dalam keaktifan berbicara menggunakan bahasa Jerman. Oleh karena itu, keterampilan berbicara memerlukan teknik pembelajaran. Salah satunya dengan melakukan permainan tebak gaya. Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Padangan setelah menggunakan teknik permainan tebak gaya pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman?. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Padangan setelah menggunakan teknik permainan tebak gaya pada pembelajara keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian ini merupakan penelitian deskriptif kualitatif. Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, tes dan angket. Tes tersebut terdiri dari *pretest* dan *posttest*. Data penelitian ini adalah lembar hasil observasi berisi pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran, data hasil tes belajar, dan data respon siswa yang kemudian dideskripsikan dan disimpulkan. Hasil penelitian ini adalah (1) Hasil frekuensi aktivitas siswa keseluruhan pada pertemuan kedua sebesar 79,6% yang termasuk dalam kategori baik, pada pertemuan ketiga frekuensi aktivitas siswa keseluruhan sebesar 84% yang termasuk dalam kategori sangat baik dan pada pertemuan terakhir frekuensi aktivitas siswa keseluruhan sebesar 87,5% yang termasuk dalam kategori sangat baik. (2) Dari hasil *pretest* menunjukkan nilai terendah siswa 34 dan nilai tertinggi 69, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai terendah siswa 76 dan nilai tertinggi 100. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa. (3) Hasil persentase respon siswa terhadap permainan tebak gaya 85,4% yang termasuk kategori sangat baik. Dari hasil penelitian tersebut menunjukkan bahwa permainan tebak gaya dapat diterapkan untuk meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman dan hasil belajar siswa.

Kata kunci : *Permainan tebak gaya, berbicara bahasa Jerman.*

Abstract

Speech has an important role in human life. One type of speech is the ability to hang out in the mind or feelings. But talking is not an easy thing done. Students in high school have difficulty in speaking the language German liveliness. Therefore, speaking skills require learning techniques. One of them with style guessing game. The problems of this research is How XII class student learning outcomes SMAN 1 Padangan after using the technique of guessing game style learning skills speak German?. This study aims to determine the class XII student learning outcomes SMAN 1 Padangan after using the techniques in the style guessing game pembelajaran German speaking skills. This research is a qualitative descriptive study. The instrument of this study is the observation sheets, tests and questionnaires. The test consisted of a pretest and posttest. The data of this study is the observation sheet contains the results of observations of student activity during the learning process, learning the test result data, and student response data are then described and summarized. The results of this study were (1) The results of the overall frequency of student activity at the second meeting of 79.6% is included in both categories, at the third meeting of student activity overall frequency of 84%, which is included in the excellent category and at the last meeting the overall frequency of student activity of 87.5% is included in the excellent category. (2) From the results of the pretest showed the lowest value and the highest grade 34 student 69, while the posttest results showed the lowest value and the highest grade 76 student 100. Based on these results it can be seen that an increase in student learning outcomes. (3) The results of the percentage of students' response to the style guessing games 85.4% were categorized as very good. From the results of these studies indicate that the guessing game styles can be applied to improve the ability to speak German and student learning outcomes.

Keywords: Games Guess style, speak German.

EINFÜHRUNG

Sprechen ist die Möglichkeit, eine Nachricht oder Informationen zu vermitteln. Eine Art von Sprache ist die Fähigkeit, in den Gedanken oder Gefühle zu hängen. Aber Reden ist keine einfache Sache in der Schule getan. Schüler haben Schwierigkeiten beim Sprechen die Sprache Deutsch Lebendigkeit. Daher sprechen Fähigkeiten erfordern Lerntechniken. Basierend auf dem Dialog mit der deutschen Sprache Lehrer an SMAN 1 Padangan, erhalten Informationen, die die Fähigkeit zur deutschen Sprache Studenten XI IPA 1 gelesen noch fehlt. Basierend auf den Daten Vorstudie Fragebogen an einer Stichprobe von 32 Studenten gegeben, hat 31 Schüler, dass sie es schwierig, die deutsche Sprache zu lernen. Insgesamt 27 Studenten an, dass sie, weil der Wortschatz wird nicht verstanden weniger daran interessiert, Deutsch zu sprechen sind, und so viele wie 28 Studenten erklärt, dass die geringste Abweichung in der Methode des Lernens zu lesen ist von Interesse für Studenten, die in Lehr-und Lernaktivitäten angewendet. Deshalb brauchen Pädagogen, um eine Vielzahl von Methoden, die ihre Sprechfähigkeit verbessern können, umzusetzen.

In dieser Studie, die Technik gewählten Stil Ratespiel. Die Technik wird verwendet, um das Spiel keaktifab sprechenden Studenten zu verbessern. Mit dieser Stil Ratespiel wird erwartet, Fähigkeit, deutschen Studenten sprechen kann erhöht werden.

Die Probleme dieser Forschung ist Wie XII Schüler Lernergebnisse SMAN 1 Padangan nach der Verwendung der Technik der Ratespiel Stil Lernkompetenz sprechen Deutsch?. Das Ziel dieser Studie war es, festzustellen, die Klasse XII Schüler

Lernergebnisse SMAN 1 Padangan nach der Verwendung der Technik der Ratespiel auf pembelajaran Stil deutschsprachigen Fähigkeiten. Diese Studie hat zwei Vorteile; erste Sichts der Verbesserung der Wissenschaft. Zweitens, Feedback für die Lehrer bei der Prüfung der Anwendung von Gewalt zu raten Techniken bei der Verbesserung der Fähigkeit der Schüler fließend Deutsch sprechen.

In dieser Studie mit Hilfe der Theorie der Lernergebnisse, Spiel, Ratespiel-Stil, reden, sprechen Deutsch.

1. Verständnis der Lernziele

Die Fähigkeit der Schüler, nachdem er einen Lernerfahrung erhalten.

2. Understanding Games

Medien Lernen angewendet, um den Lernprozess zu unterstützen, effektiver.

3. Verständnis Guess-Game Style

Lernen durch Beobachten der Spieltechniken Gesten, Gesichts Hinweise imitieren die Nachricht oder die beabsichtigte Botschaft oder Informationen zu erraten.

Techniken Ratespiel Stile:

- Studenten in Gruppen von 4-5 Personen
- Jede Gruppe erhielt verschiedene Bilder und Sätze in Übereinstimmung mit dem Thema, das durch Pantomime gezeigt werden sollte.
- Jede Gruppe wiederum scheinen das Wort

oder die Phrase, die erhalten wird, zu demonstrieren.

- Die andere Gruppe diskutiert die passende Antwort auf den Stil, der gezeigt wurde, zu erraten.
- Die Gruppe, die die niedrigsten Punkte erhalten, werden bestraft, während diejenigen mit der höchsten Punktzahl erhalten Preise.

4. Verstehen Sprechen

Die Fähigkeit von Wörtern, um eine Botschaft zu vermitteln.

5. Verstehen Sprechen Deutsch

Die Fähigkeit zu sagen, Wörter oder Sätze, um eine Nachricht in der deutschen vermitteln.

❖ Datenanalyse-Techniken:

1. Blatt Beobachtungen wurden mit qualitativen Datenanalysetechniken analysiert.
2. Pretest und Posttest-Technik Datenanalyse

$$\text{Gesamtbilanz} = \text{Partitur A} + \text{Partitur B} + \text{Partitur C}$$

3. Prozentsatz Fragebogen

Prozentsatz der Fragebogenergebnisse =

$$\frac{\text{Anzahl der Antworten}}{\text{Zahl der Studierenden}} \times 100\%$$

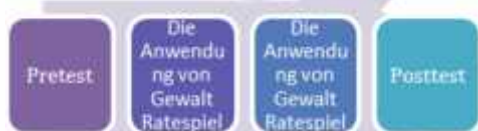
Außerdem wurden die Ergebnisse mit einem Anteil Likert Skala ausgewertet:

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sehr weniger
21% - 40%	weniger
41% - 60%	genug
61% - 80%	gut
81% - 100%	Sehr gut

(Riduwan, 2010:15)

METHODEN

- ❖ Diese Art von Forschung ist beschreibende qualitative Forschung.
- ❖ Diese Zahl ist das Ergebnis von Forschungsdaten Beobachtungsbogen enthält Beobachtungen der Schüleraktivität während des Lernprozesses zu sprechen mit der Anwendung Ratespiel Designs, Schüler Lernergebnisse aus Pretest und Posttest. Die Datenquelle dieser Forschung ist Klasse XII IPA 1 SMAN 1 Padang Schuljahr 2013/2014 vor, Seddan Posttest und die Ergebnisse der Schülerfrage Antworten.
- ❖ Das Instrument dieser Studie ist die Beobachtungsbögen, Tests und Fragebögen. Der Test bestand aus einem Pretest und Posttest.
- ❖ Forschung Ordnung



❖ Techniken der Datenerhebung

1. Studie mit Beobachtungsbögen mit Bemerkungen von Schüleraktivität während des Lernprozesses, den Sprechstil Ratespiel bewerten.
2. Tests bestand aus einem Vortest-Nachtest und. Art der Prüfung ist ein Test für ein Gespräch, so dass der Dialog und Vermutung Art Hobby.
3. Studie mit Hilfe von Fragebögen oder Fragebögen.

Ergebnisse und Diskussion

Die Daten dieser Studie ist das Ergebnis der Beobachtung Blatt enthält Beobachtungen der Schüler-Aktivität während des Lernprozesses durch Anwendung Ratespiel Designs, Schüler Lernergebnisse, die von Pretest und Posttest bestanden, und die Ergebnisse der Schülerfrageantworten zu sprechen.

1. Anwendungs Spiele Guess-Stil.

Die Anwendung der in 4 Sitzungen Lesestrategien umgesetzt. Das erste Treffen fand am Samstag, den 7. April 2014, die für 2x45 Minuten beralokasi statt. Ratespiel-Stil wird nicht angewendet, sondern nur Pretest Datenabruf.

N0	treffen	Durchschnittliche Schüleraktivität	Prozent (%)	Kategorie
1.	II	3,18	79,6%	gut
2.	III	3,36	84,0%	Sehr gut
3.	IV	3,50	87,5%	Sehr gut

Das zweite Treffen fand am Montag, den 9. April 2014 statt, welche Zeit beralokasi 2x45 Minuten. In dieser Sitzung hat die Anwendung von Gewalt auf Schüler-Ratespiel.

✦ Anfangsaktivität

Lehrer offen und fragen Sie nach dem Schüler, der Lehrer erinnert Studenten an deutschen Lektionen, die über das Thema das Hobby gelernt wurden.

✦ Kernaktivitäten

In der Anfangsphase des Lehrers ist es, Studenten zu führen, um Gruppen von 4 Personen zu bilden. Jede Gruppe bekam einen habe ein Bild mit Worten, die je nach Thema unterschiedlich, die mittels Pantomime gezeigt werden sollte. Lehrer beginnen, indem sie auf jeder Gruppe wiederum durchzuführen, und dann zeigen, jedes Bild und Wörter oder Sätze erhalten. Eine weitere Gruppe diskutierte die passende Antwort auf den Stil, der ausgestellt wurde erraten und ein Handzeichen, wenn Sie beantworten möchten.

In diesem zweiten Schritt ist getan der Lehrer ist es, Studenten zu führen, um zu helfen bezeichnen die schnellste Gruppe Hand zu der Zeit wollte antworten.

✦ Die letzte Aktivität

Außerdem in der letzten Stufe, Fragen Lehrer berechnen Punkte jeder Gruppe erhalten zu beantworten. Lehrer bieten Möglichkeiten für Studenten, um das Material, die nicht verstanden worden ist fragen.

Das dritte Treffen fand am Dienstag, 10. April 2014 beralokasi Zeit 2x45 Minuten gehalten. In dieser Sitzung wird die Anwendung immer noch im Stil der Schüler Ratespiel gemacht.

Die vierte Sitzung fand am 11. April 2014 in der Klasse XII IPA 1 SMAN 1 Padangan statt. In dieser Sitzung nicht in der Lernstil anwenden Ratespiel spricht Deutsch dritten und Umsetzung Posttest.

Prozentualer Anteil der Schüleraktivität Daten während des Lernprozesses:

Tabelle 1. Aktivitäten Studentendaten

In der zweiten Sitzung des Schüleraktivität Gesamthäufigkeit von 79,6%% und in beiden Kategorien enthalten. In der dritten Sitzung des Gesamtfrequenzschüleraktivität um 84% und ist in der ausgezeichneten Kategorie. In der letzten Sitzung des Schüleraktivität Gesamthäufigkeit von 87,5% und wird in der ausgezeichneten Kategorie. Die Ergebnisse des Beobachtungsbogens zeigte, dass Lernaktivitäten der Schüler, vor allem durch die Umsetzung von Strategien, um den Stil zu erhöhen Ratespiel jeder Sitzung.

2. Pretest und Posttest-Daten

Tabelle 2. Pretest und Posttest-Daten

Numer	Name	Pretest wert	Posttest wert
1.	Schüler 1	58	91
2.	Schüler 2	66	79
3.	Schüler 3	34	84
4.	Schüler 4	55	91
5.	Schüler 5	69	84
6.	Schüler 6	60	88
7.	Schüler 7	50	89
8.	Schüler 8	64	95
9.	Schüler 9	64	83
10.	Schüler 10	66	95
11.	Schüler 11	66	88
12.	Schüler 12	64	95
13.	Schüler 13	64	83
14.	Schüler 14	61	86
15.	Schüler 15	50	88
16.	Schüler 16	58	93
17.	Schüler 17	66	93
18.	Schüler 18	64	86
19.	Schüler 19	56	89
20.	Schüler 20	69	96
21.	Schüler 21	61	84
22.	Schüler 22	68	95
23.	Schüler 23	58	86
24.	Schüler 24	40	91
25.	Schüler 25	40	81
26.	Schüler 26	63	83
27.	Schüler 27	51	84
28.	Schüler 28	58	88
29.	Schüler 29	66	92
30.	Schüler 30	61	92
31.	Schüler 31	-	-
32.	Schüler 32	58	93

Aus den Erg Aus den Ergebnissen der Pretest zeigte den niedrigsten und den höchsten Grad 34 Schüler 69, während die Posttest-Ergebnisse zeigten die niedrigsten und den höchsten Grad 76 Schüler 92. Basierend auf diesen Ergebnissen ist zu erkennen, dass ein Anstieg der Schülerlernergebnisse .

3. Ergebnisse Prozentsatz der Schülerantwort Fragebogen

Tabelle 3. Prozentual Daten Ergebnisse Studenten Antwort Fragebogen

Aspekt	Studentenaktion	
	Ja	Nein
1	89%	11%
2	77%	23%
3	97%	3%

4	91%	9%
5	77%	23%
6	83%	17%
7	89%	11%
8	71%	29%
9	94%	6%
10	86%	14%
Die durchschnittliche Prozent	85,4%	14,6%

Studenten Fragebogen Antworten auf die Studenten nach dem Studium gegeben beendet. Dieser Fragebogen wurde verabreicht, um die Meinungen von Studenten oder Antworten bestimmen, nach dem Lernen statt mit Gewalt Ratespiel. Die Ergebnisse der Prozentsatz der Reaktion der Schüler auf den Stil Ratespiel mit 85,4%, dass die Kriterien sehr gut.

Schlussfolgerungen und Empfehlungen

1. Schlussfolgerungen

- 1) Die Analyse der Ergebnisse zeigte, dass die Studenten Beobachtung Lernaktivitäten, vor allem durch Krafteinwirkung Ratespiel hat in jeder Sitzung erhöht. Die Ergebnisse der Gesamthäufigkeit von 87,5% der Schüleraktivität und umfasst Kriterien sehr gut.
- 2) Von den Ergebnissen der Pretest zeigte den niedrigsten und den höchsten Grad 34 Schüler 69, während die Posttest-Ergebnisse zeigten, den niedrigsten Wert und den höchsten Grad 76 Schüler 92. Basierend auf diesen Ergebnissen ist zu erkennen, dass ein Anstieg der Schülerlernergebnisse.
- 3) Die Ergebnisse der Prozentsatz der Schülerinnen und Schüler Reaktion auf Ratespiel zwingen, einschließlich 85,4%, dass die Kriterien sehr gut.

Aus diesen Ergebnissen zeigen, dass das Ratespiel Stil kann die Fähigkeit, Deutsch und Schüler Lernergebnisse sprechen zu verbessern.

2. Vorschläge

- 1) Ratespiel-Stil kann als Alternative verwendet werden, sprechen Deutsch.
- 2) Das Gespräch oder Hobby-Typ in den deutschsprachigen Fähigkeiten durch Ratespiel-Stil ausgewählt sollte gewählt werden, das ist interessant.

Inhaltsverzeichnis

Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.

Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media.

Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Faris, Pamela J. 1993. *Language Art a Process Approach*. WBC: Brown and Benchmark Publisher.

Goethe-Institut. 2001. *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen*, (online), (<http://www.goethe.de/z/50/commeuro/deindex.htm>), diakses tanggal 05 Maret 2014

Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Iswantara, Nur. 2008. *Budaya Pantomim*, (online), (<http://frenkyhs.blogspot.com>), diakses 20 Februari 2014.

Maidar G. Arsjad & Mukti U.S. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Resmini, Novi. 1996. *Simulasi Kreatif dalam Pengajaran Bahasa*. Makalah tidak Diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudaryono. 2003. *Pemakaian "Authentik Materials" dalam Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.

Suganda, Agus dkk. 2008. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswa dalam Bahasa Inggris melalui Permainan Snake and Ladder*. Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Analisis Situasi Sekolah dalam Pengembangan KTSP*, (online), (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/links-pendidikan/>), diakses tanggal 25 Februari 2011.

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran*. (Online), (<http://akhmassudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>), diakses tanggal 25 Februari 2011.

Suharjoko, Agus. 2010. *Strategi Pembelajaran: Materipengajaran pantomime Oleh Syaiful Qadar Basri.* (Online), (<http://katesmansa.blogspot.com/2010/01/strategi-pembelajaran-materi-pengajaran.html>) diakses 10 Maret 2014.

Tarigan, Djago dkk. 2008. *Pengembangan Keterampilan Berbicara.* Jakarta: Depdikbud.



PENDAHULUAN

Berbicara merupakan kemampuan untuk menyampaikan pesan atau informasi. Salah satu jenis berbicara adalah kemampuan menyampaikan pikiran atau perasaan. Tetapi berbicara bukanlah hal mudah yang dilakukan Siswa di SMA mengalami kesulitan dalam keaktifan berbicara menggunakan bahasa Jerman. Oleh karena itu, keterampilan berbicara memerlukan teknik pembelajaran. Berdasarkan dialog dengan guru bahasa Jerman SMA Negeri 1 Padang, diperoleh informasi bahwa kemampuan membaca bahasa Jerman siswa XI IPA 1 masih kurang. Berdasarkan data pra penelitian berupa angket yang diberikan terhadap 32 sampel siswa, sebanyak 31 siswa menjawab bahwa mereka merasa kesulitan dalam mempelajari bahasa Jerman. Sebanyak 27 siswa menyatakan bahwa mereka kurang berminat berbicara bahasa Jerman dikarenakan kosakata yang tidak dimengerti, dan sebanyak 28 siswa menyatakan bahwa sedikitnya variasi metode pembelajaran membaca yang menarik bagi siswa yang diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar. Oleh karena itu, pendidik perlu menerapkan berbagai metode yang dapat meningkatkan kemampuan berbicara siswa.

Dalam penelitian ini, dipilihlah teknik permainan tebak gaya. Teknik permainan ini digunakan untuk memperbaiki keaktifan berbicara siswa. Dengan permainan tebak gaya ini diharapkan kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa dapat meningkat.

Rumusan masalah dalam penelitian ini adalah Bagaimana hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Padang setelah menggunakan teknik permainan tebak gaya pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman?. Tujuan penelitian ini adalah mengetahui hasil belajar siswa kelas XII SMA Negeri 1 Padang setelah menggunakan teknik permainan tebak gaya pada pembelajaran keterampilan berbicara bahasa Jerman. Penelitian ini mempunyai dua manfaat; pertama, memberi peningkatan ilmu pengetahuan. Kedua, memberi masukan bagi guru dalam mempertimbangkan penggunaan teknik tebak gaya dalam meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman siswa.

Di dalam penelitian ini menggunakan teori **hasil belajar, permainan, permainan tebak gaya, berbicara, berbicara bahasa Jerman.**

1. Pengertian Hasil Belajar

Kemampuan yang dimiliki siswa setelah ia menerima pengalaman belajarnya.

2. Pengertian Permainan

Media pembelajaran yang diterapkan untuk membantu proses pembelajaran lebih efektif.

3. Pengertian Permainan Tebak Gaya

Teknik pembelajaran melalui permainan mengamati gerak tubuh, isyarat pesan atau mimik wajah orang untuk menebak pesan atau informasi yang dimaksudkan.

Teknik permainan tebak gaya:

- Siswa berkelompok terdiri dari 4-5 orang
- Setiap kelompok mendapat gambar dan frasa yang berbeda sesuai dengan tema yang harus diperagakan secara berpantomim.
- Setiap kelompok tampil secara bergantian untuk memperagakan kata atau frasa yang didapat.
- Kelompok yang lain mendiskusikan jawaban yang sesuai untuk menebak gaya yang telah diperagakan.
- Kelompok yang mendapat poin terendah akan diberi hukuman, sedangkan yang memiliki poin tertinggi akan mendapat hadiah.

4. Pengertian Berbicara

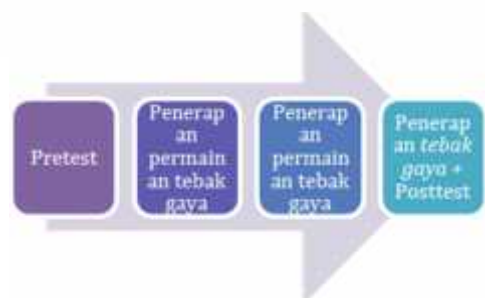
Kemampuan mengucapkan kata-kata untuk menyampaikan pesan.

5. Pengertian Berbicara Bahasa Jerman

Kemampuan mengucapkan kata-kata atau kalimat untuk menyampaikan pesan dalam bahasa Jerman.

METODE PENELITIAN

- ❖ Jenis penelitian adalah penelitian deskriptif kualitatif.
- ❖ Sumber data penelitian ini adalah siswa kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Padang tahun ajaran 2013/2014. Sedangkan data penelitian ini adalah hasil lembar observasi berisi pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbicara dengan menerapkan permainan tebak gaya, hasil belajar siswa yang terdiri dari *Pretest* dan *Posttest* dan hasil angket respon siswa.
- ❖ Instrumen penelitian ini adalah lembar observasi, tes dan angket. Tes terdiri dari *Pretest* und *Posttest*.
- ❖ Prosedur Penelitian



❖ Teknik Pengumpulan Data

4. Penelitian ini menggunakan lembar observasi berisi pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbicara dengan menerapkan permainan tebak gaya.

5. Tes terdiri dari *Pretest* und *Posttest*. Tipe tes adalah tes percakapan, membuat dialog, dan menebak jenis hobi.

6. Penelitian ini menggunakan angket atau kuesioner.

❖ Teknik Analisis Data :

1. Lembar observasi dianalisis dengan menggunakan teknik analisis data kualitatif.

2. Teknik analisis data *Pretest* dan *Posttest*

$$\text{Jumlah skor} = \text{skor A} + \text{skor B} + \text{skor C}$$

3. Persentase angket

$$\text{Persentase hasil angket} = \frac{\text{jumlah jawaban}}{\text{jumlah siswa}} \times 100\%$$

Selanjutnya hasil presentase tersebut dianalisis dengan skala likert :

Persentase	Keterangan
0% - 20%	Sangat kurang
21% - 40%	Kurang
41% - 60%	Cukup
61% - 80%	Baik
81% - 100%	Sangat baik

(Riduwan, 2010:15)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Data penelitian ini adalah hasil lembar observasi berisi pengamatan aktivitas siswa selama proses pembelajaran berbicara dengan menerapkan permainan tebak gaya, hasil belajar siswa yang terdiri dari *Pretest* dan *Posttest* dan hasil angket respon siswa.

1. Penerapan Permainan Tebak Gaya.

Penerapan strategi membaca dilaksanakan dalam 4 pertemuan. Pertemuan pertama dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 07 April 2014 yang beralokasi selama 2x45 menit. tidak diterapkan permainan tebak gaya, namun hanya pengambilan data *pretest*.

Pertemuan kedua dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 09 April 2014 yang beralokasi waktu 2x45 menit. Pada pertemuan ini, dilakukan penerapan permainan tebak gaya pada siswa.

✦ Kegiatan awal

Guru membuka dan menanyakan kabar siswa, guru mengingatkan siswa pada pelajaran bahasa Jerman yang telah dipelajari yaitu tentang tema *das Hobby*.

✦ Kegiatan inti

Pada tahap awal yang dilakukan guru adalah membimbing siswa untuk membentuk kelompok yang terdiri dari 4 orang. Setiap kelompok mendapat gambar dengan kata yang berbeda sesuai tema yang harus diperagakan dengan cara berpantomim. Guru memulai dengan menunjuk tiap-tiap kelompok untuk tampil secara bergantian , kemudian memperagakan masing-masing gambar dan kata atau frasa yang didapat. Kelompok yang lain mendiskusikan jawaban yang sesuai untuk menebak gaya yang diperagakan, dan mengacungkan tangan apabila ingin menjawab.

Pada langkah kedua ini yang dilakukan guru adalah membimbing siswa untuk membantu menunjuk kelompok yang paling cepat mengacungkan tangan pada saat ingin menjawab.

✦ Kegiatan akhir

Selanjutnya pada tahap akhir guru menghitung poin menjawab pertanyaan yang didapat tiap-tiap kelompok. Guru memberikan kesempatan kepada siswa untuk bertanya materi yang belum dimengerti.

Pertemuan ketiga dilaksanakan pada hari Selasa, tanggal 10 April 2014 yang beralokasi waktu 2x45 menit. Pada pertemuan ini, masih dilakukan penerapan permainan tebak gaya pada siswa.

Pertemuan keempat dilaksanakan pada tanggal 11 April 2014 di kelas XII IPA 1 SMA Negeri 1 Padangan. Pada pertemuan ini tidak diterapkan permainan tebak gaya dalam pembelajaran berbicara bahasa Jerman yang ketiga sekaligus pelaksanaan *posttest*.

Data presentase aktivitas siswa selama proses pembelajaran:

Tabel 1. Data Aktivitas Siswa

N0	Pertemuan	Rata-rata aktivitas siswa	Persen (%)	Kategorie
1.	II	3,18	79,6%	Baik
2.	III	3,36	84,0%	Sangat baik
3.	IV	3,50	87,5%	Sangat baik

Pada pertemuan kedua frekuensi aktivitas siswa secara keseluruhan sebesar 79,6% dan termasuk dalam kategori baik. Di pertemuan ketiga frekuensi aktivitas siswa secara keseluruhan sebesar 84% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Di pertemuan terakhir frekuensi aktivitas siswa secara keseluruhan sebesar 87,5% dan termasuk dalam kategori sangat baik. Hasil dari lembar observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa terutama dengan menerapkan strategi permainan tebak gaya mengalami peningkatan disetiap pertemuannya.

2. Data Pretest dan Posttest

Tabel 2. Data Pretest dan Posttest

NO.	Nama Siswa	Nilai Pretest	Nilai Posttest
1.	Siswa 1	58	91
2.	Siswa 2	66	79
3.	Siswa 3	34	84
4.	Siswa 4	55	91
5.	Siswa 5	69	84
6.	Siswa 6	60	88
7.	Siswa 7	50	89
8.	Siswa 8	64	95
9.	Siswa 9	64	83
10.	Siswa 10	66	95
11.	Siswa 11	66	88
12.	Siswa 12	64	95
13.	Siswa 13	64	83
14.	Siswa 14	61	86
15.	Siswa 15	50	88
16.	Siswa 16	58	93
17.	Siswa 17	66	93
18.	Siswa 18	64	86
19.	Siswa 19	56	89
20.	Siswa 20	69	96
21.	Siswa 21	61	84
22.	Siswa 22	68	95
23.	Siswa 23	58	86
24.	Siswa 24	40	91
25.	Siswa 25	40	81
26.	Siswa 26	63	83
27.	Siswa 27	51	84
28.	Siswa 28	58	88
29.	Siswa 29	66	92

30.	Siswa 30	61	92
31.	Siswa 31	-	-
32.	Siswa 32	58	93

Dari hasil *pretest* menunjukkan nilai terendah siswa 34 dan nilai tertinggi 69, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai terendah siswa 76 dan nilai tertinggi 92. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa.

3. Hasil Persentase Angket Respon Siswa

Tabel 3. Data Hasil Persentase Angket Respon Siswa

Aspek	Respon Siswa	
	Ya	Tidak
1	89%	11%
2	77%	23%
3	97%	3%
4	91%	9%
5	77%	23%
6	83%	17%
7	89%	11%
8	71%	29%
9	94%	6%
10	86%	14%
Rata-rata persen	85,4%	14,6%

Angket respon siswa diberikan kepada siswa setelah pembelajaran berakhir. Angket ini diberikan untuk mengetahui pendapat atau tanggapan siswa setelah diadakan pembelajaran yang menggunakan permainan tebak gaya. Hasil persentase respon siswa terhadap permainan tebak gaya 85,4% yang termasuk kriteria sangat baik.

KESIMPULAN DAN SARAN

3. Simpulan

- Analisis hasil dari lembar observasi menunjukkan bahwa aktivitas belajar siswa terutama dengan menerapkan permainan tebak gaya mengalami peningkatan disetiap pertemuannya. Hasil frekuensi aktivitas siswa keseluruhan 87,5% dan termasuk kriteria sangat baik.
- Dari hasil *pretest* menunjukkan nilai terendah siswa 34 dan nilai tertinggi 69, sedangkan hasil *posttest* menunjukkan nilai terendah siswa 76 dan nilai tertinggi 92. Berdasarkan hasil tersebut dapat diketahui bahwa terjadi peningkatan dalam hasil belajar siswa.
- Hasil persentase respon siswa terhadap permainan tebak gaya 85,4% yang termasuk kriteria sangat baik.

Dari hasil tersebut menunjukkan bahwa permainan tebak gaya dapat meningkatkan kemampuan berbicara bahasa Jerman dan hasil belajar siswa.

2. Saran

- 3) Permainan tebak gaya dapat digunakan sebagai salah satu alternatif berbicara bahasa Jerman.
- 4) Percakapan atau jenis hobi yang dipilih dalam keterampilan berbicara bahasa Jerman dengan permainan tebak gaya hendaknya dipilih yang menarik.

Daftar Isi

Arifin, Zaenal. 2009. *Evaluasi Pembelajaran*. Bandung : PT. Remaja Rosdakarya.

Arikunto, Suharsimi. 2006. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Edisi Revisi. Jakarta: Bumi Aksara.

Bungin, Burhan. 2005. *Metodologi Penelitian Kuantitatif*. Jakarta: Prenada Media.

Depdiknas. 2003. *Standar Kompetensi Mata Pelajaran Bahasa Jerman*. Jakarta: Direktorat Jendral Pendidikan Dasar dan Menengah.

Faris, Pamela J. 1993. *Language Art a Process Approach*. WBC: Brown and Benchmark Publisier.

Goethe-Institut. 2001. *Gemeinsamer Europäischer Referenzrahmen für Sprachen*, (online), (<http://www.goethe.de/z/50/commeuro/deindex.htm>), diakses tanggal 05 Maret 2014

Hamalik, Oemar. 2001. *Kurikulum dan Pembelajaran*. Jakarta: Bumi Aksara.

Iswantara, Nur. 2008. *Budaya Pantomim*, (online), (<http://frenkyhs.blogspot.com>), diakses 20 Februari 2014.

Maidar G. Arsjad & Mukti U.S. 1991. *Pembinaan Kemampuan Berbicara Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Resmini, Novi. 1996. *Simulasi Kreatif dalam Pengajaran Bahasa*. Makalah tidak Diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sudaryono. 2003. *Pemakaian "Authentik Materials" dalam Pengajaran Bahasa Indonesia bagi Penutur Asing*. Semarang: Fakultas Sastra Universitas Diponegoro.

Suganda, Agus dkk. 2008. *Upaya Meningkatkan Kemampuan Bicara Siswadalam Bahasa Inggris melalui Permainan Snake and*

Lader Skripsi tidak diterbitkan. Bandung: Universitas Pendidikan Indonesia.

Sugiono. 2011. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Analisis Situasi Sekolah dalam Pengembangan KTSP*, (online), (<http://akhmadsudrajat.wordpress.com/links-pendidikan/>), diakses tanggal 25 Februari 2011.

Sudrajat, Akhmad. 2008. *Pengertian Pendekatan, Metode, Teknik, dan Model Pembelajaran*. . (Online), (<http://akhmassudrajat.wordpress.com/2008/09/12/pendekatan-strategi-metode-teknik-dan-model-pembelajaran/>), diakses tanggal 25 Februari 2001.

Suharjoko, Agus. 2010. *Strategi Pembelajaran: Materi pengajaran pantomime Oleh Syaiful Qadar Basri*. (Online), (<http://katesmansa.blogspot.com/2010/01/strategi-pembelajaran-materi-pengajaran.html>) diakses 10 Maret 2014.

Tarigan, Djago dkk. 2008. *Pengembangan Keterampilan Berbicara*. Jakarta: Depdikbud